Le scene epiche ed il tema patriottico nella PluriLogia

I Leitmotivs Strutturali Tematici della PluriLogia

A cura di ‘Pàncer (‘Doréamon’), Vìxykatt e Rìddler.

Le scene epiche nella Saga hanno, in prevalenza, carattere guerresco, ma esistono eccezioni. Alcune sono emozionanti per rivelazioni (l’antico leitmotif dell’agnizione), perché grandi misteri si rivelano, o a volte talenti ritenuti estinti tornano ad erompere prepotentemente.

● Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani

Questa “*Branca*”, che ha una suddivisione in soli tre Libri (a grana molto grossa), è tra le più diffusamente, capillarmente epiche in assoluto nell’intera PluriLogia, e manifesta costantemente una certa tendenza alla *grandeur*. È anche la più archetipica del genere che in SGRPB7 chiamiamo Hard SciFi “sovietica” proprio per tale gigantismo. La vastità degli scenari, la potenza dei mezzi tecnici e non (NdR : le Grandi Armi ed i Bordoni di Comando dei Patriarchi), e l’indole tenace e guerresca dei Difensori, sono la solida base per i frequenti slanci epici ed eroici. Inoltre proprio per tradizione, la cultura Constantiana si auto percepisce (ed è percepita dall’esterno *) come investita di una missione elevata, e risulta intrisa di valori patriottico / religiosi (i due piani sono totalmente inscindibili).

* La percezione esterna si origina da due fatti oggettivi : 1) la rilevanza demografica dei Colonizzatori, superiore di almeno un ordine di grandezza al numero dei cittadini residenti sul suolo della Luna Pesante e 2) l’elevatissima richiesta di mercenari Trasformati (Statue Viventi) in seno alla Gilda dei Viaggiatori, per dirimere contese e mantenere l’ordine in sistemi stellari riottosi. Si noti che i Trasformati vengono (seppure a malincuore) ingaggiati accettando la Deroga Prima : una clausola tale per cui, se richiamati dalla madre patria, ogni altro impegno per il loro datore di lavoro posteriore è immediatamente nullo. Tale clausola implica anche che nessuna Statua Vivente potrà mai venire impiegata in operazioni contro altri Constantiani. Durante l’atroce operazione interna detta “La Grande Purificazione” (la ripulitura dai Simulanti), in effetti il Sommo Patriarca del Monastero delle Stelle invia gli araldi in tutti i mondi federati sotto la Gilda invocando proprio la Deroga Prima. Le Statue Viventi accorrono alla chiamata della patria e vi affluiscono in gran numero, rafforzando la Grande Armata Federale.

Nel Libro Primo (**IL CASO CONTRO IL CAOS**) non ci sono scene epiche particolari. Anzi, si tratta per intero di una lunga fase preparatoria, di accumulo della tensione e di lugubri presagi. È una fase lenta di ricarica del plutone sotterraneo che porterà, alla fine, all’esplosione della caldera, ma ha più i tratti di un poliziesco fantascientifico che della SciFi epica e delle guerre stellari.

Nel Libro Secondo (**L’ UOMO DEI GATTI E IL QJQ**) si comincia a fare sul serio. Alcuni hype si toccano nei capitoli 2.8 : ***Alla Corte del Rè dei Pardi*** e 2.9 : ***La Voce degli Artigli ed il peso della decisione***. Tar viene ammesso al Sancta Sanctorum di Xaldàvia (una colonia Pardesca), ai segreti più segreti dei Pardi Selvatici, e Ter (Terrore di Demonici), davanti all’intero Clan sostiene che egli sia il messia, L’Uomo di Due Cuori, il profeta promesso che riscatterà i Pardi, e gli si vota, dichiarandosi il suo Ràvadan. Il Clan si convince della veridicità di tale dichiarazione ed offre a ‘Tempesta’ la custodia pro tempore degli Artigli. Il Dono dell’Altissimo lo esamina severamente, poi lo accetta e gli parla. Tra le altre anomalie dell’omone, senza precedenti nella storia felina, Tar, un Figlio Diletto, aveva raccolto lo spirito di un Pardo morente (Nirrélio, da lui stesso prima salvato da una colonia miseranda che Lena di Ralder teneva sulla sua ammiraglia), e lo aveva trasportato nella sua mente, offrendogli posto e poi presentandolo al Clan affinché venisse raccolto. Già la rischiosa, irrituale, scelta del povero Nirrélio aveva collocato Tar su un piano superiore a qualsiasi altro umano. Non tanto perché ci fosse alla fine riuscito, quanto per il fatto di essersi mostrato disposto a farlo senza batter ciglio. Aveva dovuto donare una parte di sé, della propria mente per farlo radicare, senza sapere se sarebbe stato possibile restituirgliela, ma non aveva esitato. Questo gesto per i Pardi è di sommo valore. La scalata di ‘Tempesta’ prosegue, culminando con l’essere considerato degno di portare l’arma suprema dei Pardi stessi : gli Artigli, forse il Dono più potente di tutti, persino più offensivo del Maglio di Kàrandar. L’epica aumenta ancora col pesante sacrificio di Tar che segue. Nel capitolo 2.10 : ***Ora e per sempre : la Comunione del QJQ***, e poi nel 2.13 : ***Il Sangue di Fuoco e la Trasformazione***, il portatore dell’ÀrgoRad (la Stella Nera di Guerra, massima onorificenza militare Constantiana), rinuncia irrevocabilmente alla propria umanità, ad ogni piacere terreno, per accettare la comunione del Sangue di Fuoco dell’Altissimo. Il rito lo tramuta in Statua Vivente, facendogli scalare un ulteriore gradino nel suo già enorme ‘fattore di potenza’ e fortificandolo in preparazione di gesta ancor più eroiche e di vasta scala. Nel capitolo 2.16 : ***Gli argini infranti***, la dimensione epica si amplia, diventando più corale, poiché si profila la resa dei conti di uno scontro di civiltà di proporzioni colossali e in cui non si faranno prigionieri. In quel contesto, vasto e maestoso, ciascuno ha coscienza di vivere ed agire in condizioni irripetibili della Storia, cruciali per la sopravvivenza stessa della patria, ed è spinto a gesta eroiche per dare il proprio contributo in una guerra esistenziale. Quando finisce le munizioni, il giovane ma abilissimo pilota di Astrocaccia Ivàlian va a schiantarsi sull’ammiraglia avversaria, piuttosto che ritirarsi. I Constantiani, sotto sotto, sono tutti un po’ così : fanatici in nome della loro missione.

La parte più epica del testo, dotata tra l’altro di uno sviluppo molto ampio, si trova di certo nel Libro Terzo (**L’ ORGOGLIO DI CONSTANCE**) nel capitolo 3.4 : ***L’ira degli Artigli. Il Patriarca portatore di Distruzione***. Già il titolo dice molto. Si svolge al Santuario Demonico su Lithos, laddove Tar ‘Tempesta’ Mac O’Breen, che era stato convocato per ascoltare Il Verbo di Dio, scopre che i DemonIbridi stanno cercando di corrompere la natura stessa dei Pardi Constantiani per integrarli nelle loro armate, sperimentando sui corpi dei suoi amati gattoni. Lui, addestratore di Pardi e che era stato riconosciuto dai Pardi Selvatici di Xaldàvia come l’Uomo di Due Cuori e loro profeta promesso, e a cui i Pardi avevano affidato l’ultimo dei Grandi Doni dell’Altissimo rimasto segreto (gli Artigli), si trova ad assistere allo scempio di coloro che ama sopra ogni cosa. Questo si sovrappone all’odio atavico,

istituzionale e non personale, dei Guardiani contro le stirpi Demoniche. Tar si trova in una circostanza che catalizza l'esplosione di tutto il suo potenziale dirompente. Anche il capitolo 3.5 : ***La città morta e ... ri–morta***, non è che la prosecuzione, il minuzioso completamento, del lavoro iniziato. Mettendo a repentaglio sé stesso, pur essendo già un Trasformato e quasi indistruttibile, grazie al Dono Tar produce una piccola nova nella vasta caverna, per avere la certezza di cauterizzare quel bubbone purulento.
Infine, a partire dal capitolo 3.13 in poi, sino quasi alla fine, al 3.30, è tutto un infuriare di battaglie cosmiche tipiche della space opera epica. Tra esse, più che il ricorso al micidiale IperCollisore (il Torus–13), che vaporizza un asteroide fortificato ed un planetoide, spicca l'Operazione battezzata Ammuffata Finale, dove le armate DemonIbride ed Utrexiane vengono disseminate dalle spore delle Muffèrre : le Colonizzatrici metalliche primarie dell'ordine delle SideroClaste. Persino la vegetazione, sulla Luna Pesante, ha qualcosa di epico ! Abituata com'è a strappare la sussistenza ad un mondo di metallo perfuso da un mostruoso fondo naturale di radiazioni gamma e bombardato dal cielo dalle tempeste di raggi gamma dell'astro di neutroni Zjqqe. Perché Constance è in effetti, sotto le apparenze, un vero inferno. E non solo i Guardiani ma tutta la vita che vi resiste tenacemente è stata forgiata in quella vampa, un po' come i Fremen lo sono stati nell'arido ed inospitale Arràkis (Cfr. Dune).
Ad ogni modo l'impatto della punta di lancia delle armate Constantiane ('Tempesta' stesso, alla testa dei suoi Incursori delle Legioni d'Assalto, soprannominati i *Gatti Pesanti*) è tale che, anche dal punto di vista dei CentauroSauri, Tar assume uno status leggendario, sebbene in negativo. Ciò è evidente nel modo in cui lo chiamano : T–Rog, la reincarnazione del loro Dio del Male. I Varani Centauri aborriscono mostrare paura in pubblico, è un loro tabù, ma quando incombe la presenza del Vendicatore color grafite (aspetto tipico delle Statue Viventi), dotato di artigli plasma di smeraldo, con gli occhi pure che avvampano di smeraldo, non possono trattenere il terrore ed i loro occhi virano al marrone, segno inequivoco del panico irrazionale. (Nota : gli Utrexiani cadono nella cosiddetta Trance Sauriana, una condizione primitiva di grande aggressività in cui non sentono più il dolore. Di norma i loro occhi sono gialli, ma cadendo in trance diventano verdi. Per contro, in preda alla paura virano al marrone. Ora il verde fluorescente del bagliore degli occhi di 'Tempesta' quando sfodera gli Artigli, segno di una profonda comunione col Dono, li terrorizza di per sé, poiché la ritengono una sorta di trance simile alla loro, ma che manifesta la vicinanza al loro Dio del Male).

● La Guerra Interrogativa

Questa "*Branca*" si compone di vari Libri. Libro Primo : **IL MOSAICO ENIGMATICO**. Libro Secondo : **SCORCI DI PASSATO**. Libro Terzo : **INIZIATO AL LABIRINTO**. Libro Quarto : **VELENI AMARI**. Libro Quinto : **BIANCA FIAMMA GRIMZWHÈLDIER**. Libro Sesto : **LA RIVOLTA DELLE LUNE – DRAKÒNNACHT DEI CLAN**. Libro Settimo : **LADY 'ACCIAIO'. VITTORIA ?** È caratterizzata da ritmi a dir poco altalenanti, con fasi lente e fasi convulse, ammassarsi di nuvole nere, tracolli ed improvvise rimonte, ed un finale catastrofico del tutto inatteso per non dire indignante.
Lungo i vari Libri, i primi quattro sono essenzialmente basati sul Mistero e sull'Eccentrico, su segreti e trame oscure. Servono ad accumulare tensione ma non hanno di per sé parti od eventi spiccatamente epici, almeno non nel flusso cronologico normale del tempo. È presente, infatti, qualche rimando ad un passato epico, (quando, nella precedente guerra delle DragoMontagne, il giovane T.G.B. s'era guadagnato il soprannome di Leone di Astòria), che sembra però ormai lontano e non poter più tornare. Tuttavia la Storia riserva ancora molti dolori ed un ruolo di leader trascinante al Mastro Fabbro del Pilastro, e quindi i lunghi anni di pace si rivelano alla fine solo una patina illusoria, un intermezzo. Un salto di qualità incommensurabile nel suo 'Fattore di Potenza' si verifica allorquando all'omone viene consegnato, dal Seguace in persona (e col beneplacito del Consiglio dei Primordiali), uno strumento il cui nome è tutto un programma : l'Interrogativo di Comando da Guerra. Allora inizia a rendersi evidente che presto si comincerà a menare le mani sul serio, perché uno strumento simile non viene progettato a caso. Ed invece, per un po' di tempo ancora, il patto inviolabile di riservatezza richiesto a tutti gli Iniziati del Labirinto Interrogativo costringe il Drakònnacht a combattere solo a mani nude, perché non gli è consentito di rivelare l'Interrogativo di Comando da Guerra ai non Iniziati.
La situazione precipita nel Libro Quinto, dopo il rapimento di Lady Àldryss Tyndàryss (ciò si rivela un fatale errore delle Ali Nere). Qualsiasi argine è destinato a cedere perché per lei T.G.B. è disposto a tutto, incluso tradire la parola data. Eppure è costretto all'inazione forzata ancora a lungo perché non riesce a trovare il luogo dov'ella è detenuta (sulla Luna di Ùthmogh, a Rùrrog : La Zanna), ed il livore ed il furore gli fermentano dentro. Finalmente, quasi in sincronia, la Reazione Esuli Irongardiani Combattenti gli recapita una soffiata e, contestualmente allo sblocco del suo frustrante stallo, mentre lui intraprende un'incursione individuale (ancora però frenata dalla cautela) per strappare la sua adorata H.H.G.A.T. da Rùrrog, in tutto il sistema di Pegaso cominciano ad implodere i vecchi equilibri e cadono le remore. Di lì a poco, Ìrongard insorge per prima e si fa condottiera di una più vasta rivolta della Lega delle Cinque Lune Ribelli. La Luna Greve affronta a muso duro le feroci ritorsioni e rappresaglie dei Cavalieri del Cosmo, comandati dal corrotto Gotthýmer. Tornato finalmente con le mani libere, avendo messo anche la sua Fata bianca sotto la protezione Interrogativa, l'omone comincia a tessere tele a tutto campo, coinvolge nella rivolta i Pirati della Confraternita per armare il Paese Antico e di appella persino ad un Taradiàno. La sua ombra comincia a giganteggiare ad una scala prima mai sfiorata. Anche il ruolo di H.H.G.A.T. stessa cresce di livello, persa ormai la fiducia nell'imparzialità dei Cavalieri del Cosmo di cui era, forse è ancora, Generale. Ormai la sua scelta di campo è irrevocabile : la bionda Grimzwhèldier si schiera coi ribelli, per diventare il fulgido vessillo degli insorti di tutte le Lune. Dopo un effimero intermezzo romantico fuori dal tempo (al Labirinto Interrogativo), i due irrompono nel bel mezzo della guerra che già infuria sulla Luna Greve.
L'apoteosi epica, a tratti mistica e straniante, si tocca dai capitoli 6.7 : ***La Notte dell'Alleanza***, poi al 6.8 : ***La venuta del Persecutore. Bistelle***, sino al 6.9 : ***La Nemesi del MietiDrago. Neogenesi delle Polistelle***. Qui il vero scontro, quello profondo e meno appariscente con le Ali Nere, rispetto a quello evidente a tutti col gigante Pegasiano e le altre due Lune lealiste, grazie al Mastro finalmente erompe alla luce, infrangendo le catene del Distacco. Il Paese Antico viene risvegliato da un'amara, ruvida arringa del Fabbro ed Ìrongard

recupera così il suo antico status di Mondo del Contatto, e l'Alleanza viene rifondata. Ma T.G.B. non è un comandante a tavolino, bensì uno che non riesce a stare che alla testa dei suoi ! Il MietiDrago finalmente si confronta direttamente coi più terribili Emissari delle Ali Nere (il Persecutore Rògrod ed altri) e riesce a distruggerli, grazie all'Ordinatore (ma anche alla sua formidabile intuizione nel combattimento e vasta esperienza di guerra e guerriglia). Epico è però anche il trauma cognitivo e culturale che l'intera folla radunata a Ianaràna ad ascoltarlo, scossa da una miscela di emozioni contrastanti (speranza, rabbia, risentimento, paura), subisce quando apre finalmente l'occhio interiore. Guidata alla fede dalle sue vibranti invettive piene di furore, la massa di Irongardiani abbraccia nella sua apocalittica maestà la manifestazione dell'Altra Dimensione che irrompe nella loro realtà, e la Spirale di Scala Multi Dimensionale si staglia in uno squarcio del cielo, reso simile ad un lenzuolo liso. Il Distacco era un cancro antico, seminato dal Nemico ed ormai radicato, ma infine viene spezzato e l'intera Luna trae un sussulto spasmodico nel risveglio e nella folgorante reminiscenza. È così che comincia la rivincita del Paese Antico, ben prima di cominciare a riscuotere successi tattici nelle schermaglie tra le astroflotte o con le truppe da sbarco.
Altre vicende, forse meno epiche ma salienti in un'ottica globale di perseguimento della vittoria, sono l'aumentato coinvolgimento della R.E.I.C. con pesanti attacchi terroristici al cuore nero dell'oppressore (attentato alla Torre di Cristallo, sede del Sopra Governo dei Satelliti), unitamente ad un'illustre defezione nei ranghi nemici : uno stimato e temuto uomo dei servizi segreti del fronte avverso, unitamente ad un vasto contingente sotto il suo diretto comando e da lui pazientemente selezionato nel corso di lunghi anni (la Terza Divisione Planetaria di Pegaso al completo), si ammutina ed issa i vessilli araldici Irongardiani e la bandiera della Lega delle Cinque Lune Ribelli.
Nel Libro Settimo lo slancio patriottico si completa. La Grimzwhèldier, abilissima pilota di vascelli da guerra, conduce l'astroflotta ribelle alla testa della Valtann (la Freccia d'Argento : l'ammiraglia) e, con una perizia di comando impareggiabile, visione strategica acuta, nervi saldi e determinazione temeraria, distrugge il colossale Vascello Epuratore Vargàkxys guidato dall'Ammiraglio Onironese Romòlian Hòmmerthon. Per Lord Vladirog, che ne era il mandante oscuro (nonché il precedente carceriere di Lady Àldryss Tyndàryss stessa), è una disfatta umiliante. Con ciò la bionda Valchiria si guadagna il nomignolo di Lady 'Acciaio'.
Poi però, da una prospettiva più ristretta ed individuale, (quella della romance tra lei ed il Drakònnacht), il clima si avvelena, per motivi endogeni ed esogeni. Mentre i gloriosi Incursori corazzati Irongardiani, vittoriosi, con un blitzkrieg fulmineo piegano il gigante, e per voce del MietiDrago dettano condizioni ai vinti alla Torre di Cristallo del Sopra Governo delle Lune, la storia d'amore tra i due si infrange, avvelenata da una subdola malia. Si tratta degli effetti tardivi di un maleficio oscuro a scoppio ritardato, opera di Vladirog stesso, lo Zìvouggourd delle Ali Nere, innestato nella mente di H.H.G.A.T. ai tempi della sua prigionia alla Zanna. La bionda Grimzwhèldier cade vittima di un pessimismo e disperazione così neri da decidere di gettare la spugna. Così il possente Drakònnacht, indistruttibile vincitore di due guerre, si schianta, affondando nella malattia mentale e nella depressione. La caduta dall'acme della gloria all'abisso della schizofrenica paranoide, nonché del totale Distacco, a suo modo, è anch'essa epica. C'è del tragico in tale caduta, che grida vendetta. A tal punto che un sequel della "*Branca*" preme per liberarsi dal pantano e librarsi a raddrizzare i troppi torti e conti in sospeso.

● G.E.G. di Napoli (Gaetano Esposito De Gennaro)

Anche G.E.G. di Napoli si articola in vari Libri. Libro Primo : **NAPOLI**. Libro Secondo : **CONTESO**. Libro Terzo : **ASTRO NASCENTE (LA RIVINCITA)**. Libro Quarto : **LA LUSSURIA DI G.E.G.** Libro Quinto : **IL CUORE DEL TRIDENTE.** Libro Sesto : **MUUHG, LÈDGERING, IL VÌGERO, L' ESTRANEO ED IL MÒRGOTH.** Libro Settimo : **MÒRGOTH DI LAD.**
Gli episodi epici sono frequenti, vista anche l'ambientazione spiccatamente Fantasy, pervasa di Magia (tra cui primeggia l'Alta Magia Vìgiera), di rivalità storiche tra razze : scenari propizi al dilagare del carico di livore e rancore accumulato in una vita di angherie dal Napoletano : Gaetano Esposito De Gennaro (G.E.G.). Questa epica è di tipo primitivo, spesso individuale, non connotata di un vero patriottismo, poiché Lad è un mondo alquanto frammentato ed eterogeneo. Più dell'appartenenza a stati nazione vige ancora l'arcaico concetto di fedeltà al o alla monarca. Nel primo Libro, breve in termini di spazio ma che copre un arco temporale superiore a tutto il resto messo insieme, riassumendo la sua adolescenza), egli si limita a subire, resistendo alle ingiurie della vita a denti stretti, ma indurendosi. In questa fase, crescendo come muratore, pugile, sempre a contatto con la Camorra, viene forgiato alla cultura della violenza e della prevaricazione, modello che si radica in lui indelebilmente. Quando i Cercatori dell'Altrove lo trovano (seguiti a loro insaputa), poco dopo il Napoletano è costretto a confrontarsi con un Demone Cacciatore assai temibile. Sopravvive, miracolosamente, con un inatteso sprazzo di energia vitale e coraggio disperato che si svilupperanno nel prosieguo. Poi si ritrova proiettato nell'Altra Dimensione, sul mondo primitivo e selvaggio chiamato Lad.
Nel secondo Libro ancora si trova a dover fronteggiare l'ostilità razzista degli autoctoni NorthLander del posto dove approda ed una discriminazione odiosa che gli fermentano dentro, aumentando la sua collera e spirito di rivalsa. Quando un ennesimo agguato ai suoi danni fallisce, qualcosa in lui si sblocca. Istintivamente decide che la sua vita vale e che può uccidere chi tenti di togliergliela senza rimpianti. Affronta anche i temuti Vampiri di Ràllen, dimostrandosi immune, refrattario alla loro malia. Grazie a ciò comincia a spargersi la voce di un misterioso Estraneo : il Mago del Sud. La reputazione ed il prestigio, e con essi la ricchezza, aumentano nel Libro terzo. Quando però subisce l'ennesimo sprezzante rifiuto della Duchessa (Lady Skelloer), già debitrice di forti somme perse al gioco, perde ogni controllo e la violenta senza nessun rimorso. A Galvar insedia una piccola attività di contrabbando e ricettazione, poi il suo status e riconoscimento sociale locale fa un alto salto di qualità quando affronta (l'unico a non temerli affatto) un'orda di Vampiri di Ràllen. Li fronteggia da solo e respinge gli stormi, seminando enormi danni, e per caso salva la figlia piccola del Signore del castello. Abilmente e cinicamente gli estorce una lauta ricompensa. Perché G.E.G. è molto più un anti–eroe che non un vero eroe, ma quando il gioco si fa duro e viene messo alle strette, si lascia alle spalle la sua mediocrità e cronico opportunismo. Trova dentro

risorse insondate e si tramuta in un mastino da guerra. È duro a morire, come un'erbaccia grama e tignosa. E i suoi avversari, che regolarmente lo sottovalutano, ne pagano le conseguenze. Grazie a soldi e reputazione riesce a procurarsi l'istruzione del Lord Viandante : Takezùja, il Turbine di Ruhja, che lo smonta e ricostruisce senza pietà, in un rapporto che comincia con commiserazione e si tramuta in rispetto ed amicizia. Così il Napoletano impara a maneggiare anche le armi da guerra, e non solo pugni e randelli.
Nel Libro quarto gli episodi epici riguardano solo la Storia con la esse maiuscola (che si svolge lontano da Galvar) e non le vicende personali di G.E.G. Purtroppo si tratta di eventi avversi agli IronMaster : la loro bellicosa e tracotante alleanza si schianta contro il potere immenso del Messia Nero, e la sua terribile mazza Òlodron, la Morte Notturna, spazza via l'arroganza degli sfidanti il suo potere. L'umiliazione è cocente ma, cambiando punto di vista ed assumendo quello dei Demoni che lo seguono, si tratta di una vittoria fulgida e schiacciante, che il Messia Nero ottiene con agio disarmante e sprezzo dell'apparente superiorità nemica altrui.
Frattanto a Galvar il Napoletano si trova alle prese con un genere di problema che non sa gestire : Lady Skelloer tenta il suicidio per la vergogna di avere visto disvelate le prevaricazioni sessuali che subisce da parte sua, venute fortuitamente a conoscenza di una delle sue pettegole damigelle. Kqwynax Dwyght la salva in extremis con la sua potente magia, ed il Napoletano si trova strangolato tra due debiti d'onore. Uno verso la Duchessa, che lo supplica di diventare Cavaliere e fidanzarsi con lei e sposarla, l'altro col Fatato, che pretende che si arruoli in una seconda campagna militare degli IronMaster : nel nord ovest, nel Bosco Muuhgzull, contro Ràllen (la Maga la Rossa). Per il senso di colpa divorante, lui cede su ogni fronte. Si nobilita in un Torneo, si fidanza con la convalescente Duchessa, il cui cuore è però compromesso, ed infine la sposa senza nessuna dote. Accade anche un altro portento (la cui importanza sfugge facilmente ai meno attenti) : sotto la sua protezione nascono due cuccioli di Vìgiero da Pasquale (il Vìgiero randagio che aveva trovato a Napoli e mai più abbandonato). Il sangue degli Apritori di Porte si rafforza, e si rinsalda Il Patto, sebbene G.E.G. stesso non sappia nulla di Vìgieri né di Magia.
L'epica degli episodi successivi tende a seguire sempre un modello preparatorio alla resa dei conti finale e replica certe dinamiche distorte, ingiuste e foriere di risentimento. Regolarmente il Napoletano si trova accanto ad eroi di fama consolidata, che sembrano sempre più bravi, più forti e migliori di lui in ogni senso, e si sente discriminato e sottovalutato. Per giunta, quando si susseguono gli scontri contro le peggiori minacce, (spesso di natura Demonica o Vampirica), tocca quasi sempre a lui di fare la parte più gravosa e difficile. Ma questo non gli viene mai riconosciuto da nessuno e nuovamente il rancore gli fermenta dentro come bile acida, ed anche se non si lamenta molto, essendo chiuso e taciturno, diventa cupo ed inasprito. Una spina nel fianco nell'orgoglio del fiero WarLord (Dak Waadjax) però il Napoletano riesce pure ad infilarla in un'incursione del terribile Pangéode (Demone del Nulla). Ogni forma di magia silvana ed anche quella del WarLord stesso viene annientata ed il Campione dell'Ovest è sul punto di venire torturato e trucidato, tra l'altro con derisione. Solo G.E.G. resiste come uno scoglio al terrore di Demone ed accade altro quando osa fronteggiare Pangéode : nelle viscere della terra tuona una voce che non si udiva più da millenni. Nessuno comprende cosa sia quel fragore sotterraneo, ma il Demone del Nulla sì, esso la riconosce : è il rombo di Lèdgering, la Decima Spada. La Lama Oscura giace incatenata nel cuore della lontana fortezza di Muuhg, ma quando l'Estraneo combatte contro di lui, sebbene lontana, Lèdgering digrigna i denti e si ribella alle sue catene. Il Demone del Nulla ne è scosso e si ritira bluffando. Il WarLord non capisce, non ha spiegazioni per quel successo che gli pare immeritato. E ciò è catastrofico : invece che riconoscenza e gloria, il Napoletano raccoglie sospetto. Sembra quasi che lo accusino di avere trionfato con qualche trucco scorretto (di cui pure non sa nulla). La poca fiducia residua nei compagni si logora inesorabilmente, perché lui non riesce a mandare giù quest'ultimo rospo.
Alla città pontile di Týngolad i compagni con cui viaggia vengono assaliti dai Mannari, e stavolta G.E.G. combatte da solo, per sé, e nessuno lo aiuta. Al guado del Moérion incontrano Ryanna, una bionda guerriera mezzosangue che lo prende subito in antipatia mentre, caso strano ! stravede per il WarLord. Possiede un grosso lupo che tenta più volte di aggredire Pasquale (il Vìgiero) ed i due figli (Lìlloli e Tommaso), e G.E.G. arriva alquanto vicino ad ammazzare con le proprie mani esso e la padrona, dopo essere stato insultato ed attaccato con la spada mentre era disarmato. Si trattiene un ultima volta, ma è un vulcano ormai pronto ad esplodere. Ed il botto arriva nel Libro sesto, quando insieme a Dak Waadjax (camuffato da Gròdigard, il Signore di Ardesia), i due sterminano gli altri 6 Demoni Neri sottomessi da Ràllen. Anche qui, la collera latente di G.E.G. è ormai immensa. La Maga Rossa l'aveva irriso ed umiliato, ma poi, alla resa dei conti, malgrado il valore e la preparazione del WarLord, il maggior contributo alla sconfitta dei Demoni Neri è quello di G.E.G., che si ritira solo per non offendere l'altro, che in fondo al cuore invidia, ma anche stima (perché il WarLord non era in realtà mai stato ingiusto e crudele con lui, e G.E.G. agognava l'amicizia di un personaggio del suo calibro).
Poi all'improvviso il flusso naturale, programmato, degli eventi, viene stravolto. Accade qualcosa quando si tratta di catturare Ràllen. Essendo l'unico immune a praticamente tutte le Magie di Lad (si tratta della protezione Vìgiera, di cui pure il Napoletano è inconsapevole), era stato assegnato a lui l'incarico di imporre dei magici vincoli forgiati apposta per contenere Ràllen. Non l'aveva mai vista senza la sua spaventosa, orribile maschera d'argento. Ma non appena la cattura e la smaschera, G.E.G., che pure è inerte ad ogni suo incantesimo offensivo, rimane fregato dal dettaglio più banale a cui nessuno aveva pensato : folgorato dalla vera bellezza naturale della Maga Rossa. È una cosa fulminea, ed a ciò si affianca un vero episodio epico di agnizione, poiché non si tratta di un'infatuazione della sola apparenza esteriore. Il Napoletano capisce che Ràllen è totalmente diversa da come gli era stata dipinta. Sicché cambia fazione, tradisce tutti i suoi vecchi alleati, di cui aveva tenacemente cercato l'approvazione. Non solo non la imprigiona, ma scappano insieme all'antica fortezza di Muuhg, laddove la Lama Oscura dorme il suo sonno sempre più agitato, incatenata. Il tradimento gli vale la Fatwa del WarLord e di tutte le potenze IronMaster radunate al Baluardo per decapitare il regno di Ràllen, che li inseguino e stringono d'assedio l'invitta Fortezza di Muuhg.
Ritenendosi condannata, con nobiltà d'animo Ràllen lo libera da ogni impegno a difenderla, che il Napoletano s'era assunto volontariamente : non c'è ragione di morire insieme a lei. Ma lui ha anche ancora i Vìgieri con sé, poiché è il Guardiano dei Vìgieri. Pur ignorandone la natura, ha stretto Il Patto con essi, ed ora gli invasori minacciano anche loro oltre a Ràllen. È per questo che riesce

a reclamare Lèdgering, che si concede solo ad un sincero e fedele difensore dei Miseri. Lui non possiede alcuna magia, e la Decima Spada, grazie alla musica del Vìgiero che fa cantare l'intera Fortezza come un colossale organo a canne, si libera da sé ed infrange le catene. Con quella in pugno, le sorti della battaglia si capovolgono. Lèdgering sopprime ogni altra forma di magia attorno, prosciuga persino la forza delle braccia che brandiscono le sue altre finte "sorelle". Nove erano le sorelle pari tra loro, ma la Decima Spada non era una di esse : era superiore a tutte le altre messe insieme. Non è neppure originaria di Lad : è un'arma inaffidabile, indomabile, forgiata dai Legislatori per i Guardiani di Vìgieri. Inatteso da tutti, il riscatto di De Gennaro è un trauma per l'intero Lad. Da un istante all'altro sorge un titano con cui tutti dovranno fare i conti. Il ruggito di Lèdgering fa tremare la terra, scuote le ossa del mondo, e la trama magica propaga riverberi nella multi Dimensione. Con tale exploit, il Napoletano si segnala all'attenzione del Messia Nero, che fa visita a Ràllen ed al suo nuovo generale, e lo convoca a Kàdast, nella torre della cittadella dei Demoni.
Nel settimo Libro gli slanci epici si sono ormai esauriti e si fondano le premesse per il sequel. Se da un lato G.E.G. non si sente a proprio agio nella nuova veste, troppo ambiziosa per lui in fondo, il Terrore Nero gli regala un Gatto Graffiatore di Vògrel, un randagio, che lui adotta e ribattezza Silvestro. Il Napoletano scopre che anche lui, sotto la maschera nera, non è un Demone ma umano della Terra. Ed il Messia Nero, che si fa chiamare il Mòrgoth e che chiama i suoi Bàlrog i 4 Demoni del Nulla che lo servono, ha un grande disegno : GaiaNova, in cui vorrebbe coinvolgere sia lui che Ràllen stessa. La tematica epica è nel complesso intensa in questo Libro, e si articola in un crescendo esponenziale, pur dopo una fase introduttiva squallida e prendendosi una pausa nel finale, quando nuovi equilibri di potere si riassestano e si posa la polvere dopo traumatici sconvolgimenti.

● Rocca di Stella

Questa "*Branca*" non è suddivisa in Libri, ma ha una tessitura più omogenea soltanto in termini di capitoli. Dal punto di visto della trama è piuttosto complesso, un po' come lo era stato ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani***, perché ha numerose sotto trame che si intrecciano (e talvolta confluiscono, talaltra si scindono). Preso atto di questa complessità, esaminiamo la tematica epica stavolta da punti di vista non solo sequenziali. Intanto : chi sono i protagonisti delle scene epiche ? Primo fra tutti è l'intero popolo dei Clan della Pietra : i tenaci Hochàim. La tematica epica si intreccia con forza coi leitmotiv del Popolo Eletto / Oppresso e della sua giusta lotta di liberazione, poiché la loro amata terra, la Marca di Walgaaryon, è oppressa da un'efferata alleanza tra l'usurpatore straniero (un predone Holmworde) e l'Impero Centrale che lo ha legittimato. Quindi in questa "*Branca*" la tematica epica, sia in chiave collettiva, sia spesso anche individuale, è impregnata di valori patriottici (pur mancando l'ipertrofica *grandeur* Constantiana). Rocca di Stella lo è davvero molto (mentre questo aspetto mancava del tutto in ***G.E.G. di Napoli***), come lo erano state le prime due "*Branche*" esaminate. Quindi alle gesta individuali dei singoli protagonisti si sovrappone c'è anche questo sottofondo più corale.
In effetti, a ben vedere, questa "*Branca*" non ha nessun singolo protagonista che svetti di molto sugli altri (al modo in cui, per esempio, T.G.B. e H.H.G.A.T. giganteggiano ne ***La Guerra Interrogativa***, schiacciando al ruolo di comparsa praticamente tutti gli altri). L'esempio eclatante di questa coralità coesa e solidale si manifesta nella Rygwyldrjnnhedt : la "resistenza" degli Hochàim, che richiama la risorgimentale Carboneria o IRA o ETA, rispettivamente in Irlanda e Paese Basco, e che nella PluriLogia fa bene il paio con la R.E.I.C. della seconda "*Branca*".
Altre battaglie salienti, e tuttavia non particolarmente maestose perché descritte in uno stile più sobrio e storicamente plausibile, sono il lungo assedio dell'Abbazia sull'altopiano di Hèlvering e più tardi la riconquista di Kaileanh (capitale della Marca), più cruenta e violenta, per il sostanziale contributo dei Diavoli Corruttori. Tuttavia alcune figure romantiche, che portano sulle proprie spalle la tematica epica, ci sono.
In primis l'erede del deposto Rè : Kaern Yoght Haakvarne, lo spadaccino più abile di Kh–Lor e portatore di GashKraancod, l'Artiglio dell'Ovest. Pur essendo un dissoluto amareggiato, quando c'è di mezzo il richiamo della patria natia, Lord Haakvarne non guarda in faccia a nessuno ed affronta apertamente persino temibili Diavoli Corruttori di grande potenza. Lo stesso dicasi del suo fedelissimo Gnàff, il Baffiére, il suo Gatto da Naso o Magàtto. Non strettamente epica, ma ugualmente eroica e tragica, è la lotta contro il terrore e la follia della povera Reggente : Claeryll Xylde Valdrianne. La sensitiva viene praticamente tenuta prigioniera in casa propria dall'usurpatore Maladuèrre, in una morsa di terrore, poiché tutta la famiglia del Barone è in combutta coi Diavoli Corruttori, che la torturano psicologicamente per farla impazzire ed interdire. La rossa è fisicamente intoccabile : gli aguzzini sanno che togliendola di mezzo il popolo insorgerebbe e non ci sarebbe più modo di sedarlo. Così congiurano per eliminarla con la pazzia e la paura. Lei combatte da sola, sentendosi inerme (inconsapevole dei propri poteri mentali per gran parte dell'infanzia ed adolescenza), circondata da estranei, segregata in una gabbia lontana dall'amore del suo popolo. La sua ostinata bontà è uno schiaffo in faccia ai soprusi che subisce, ed anche la sua resistenza passiva e stoica qualcosa di epico l'ha pure. Un'altra figura che, in un certo senso un po' stiracchiato, può considerarsi "epica" è il Battista Hochàim. Certo, anche nel suo caso forse definirlo stoico sarebbe più appropriato, e con la sua intera esistenza testimonia il sacrificio di vivere da reietto ma fedele alla Marca, pur gravato dal peso di innumerevoli Gròuwluth, inflittigli dai Diavoli Corruttori, che lo hanno ridotto ad uno scheletro. Eppure nel finale risorge dalle sue ceneri, e ritorna un potente Mago Agastàfota e temibile guerriero. Questa strenua resistenza stride con la fuga disordinata dell'Imperatore Tokàrin, egli stesso colpito da un Segno di Condanna dei Diavoli.
Eroico, anche se non epico, è il gesto di Àthenor Ghèmmon Krommness, quando compie l'estremo sacrificio per estrarre da un mefitico pantano avvelenato (una trappola dei Diavoli Corruttori) quanti più Fùrugatti possibile sotto il suo comando. Invero li salva tutti, prima di morire egli stesso avvelenato, ormai blu in volto. E pure eroica è la guerra dell'inconsolabile Lady Rhonya di Wlègdh (che si era innamorata perdutamente del Mastro di Gatto, e ne era stata ricambiata), che affronta coraggiosamente a più riprese Diavoli anche di alto rango, come se non le importasse più di vivere. Solo l'avere ricevuto in affidamento i Fùrugatti dell'amato la

tiene attaccata alla vita e le dà la forza di stringere i denti, rialzarsi sempre e continuare combattere. L'introversa Rhonya è probabilmente la figura più nobile ed eroica di tutte, visto che è una volontaria e neppure combatte per la sua propria patria. Epico è il suo duello impari, con al fianco l'impavido Fùgnifur (Magàtto), con la malvagia Baronessa Kromfeldt–Lyssen (una FleyrrHundln), sul suo maestoso Wroagh. Purtroppo alla generosa Rhonya tocca recitare un ruolo piuttosto tragico, sfortunato. Si trova sovente al posto sbagliato e nel momento sbagliato, o forse nelle circostanze perfette per far risaltare il suo valore. In un posto come la Marca di Walgaaryon, durante la guerra, queste sue doti nascoste non restano però misconosciute. Alla fine il Rè neo eletto le offrirà di diventare GuardaSigilli : un gesto di totale fiducia per una di sangue straniero (incarico che lei rifiuterà, preferendo la romita Rocca Ventosa o Rocca delle Nebbie, con la colonia di Fùrugatti).
Le parti più maestosamente epiche si concentrano nel finale, quando i Diavoli Corruttori giocano tutte le loro carte in campo aperto, ma anche la Marca di Walgaaryon dà fondo a tutte le proprie risorse. Epico è lo scontro tra il colossale Difensore della Marca (l'Aqvàtnijr), da poco risvegliato (o meglio riattivato) da Rhonya e dalla GuardaSigilli (Æthel Ayreen Valdrianne), ed i quattro Luogotenenti dei Diavoli : i potentissimi quattro Qàragad, in cui l'Aqvàtnijr prevale pur in inferiorità numerica. Epico, anche se dall'esito infausto, è il confronto tra il Supremo Soùqqurad (l'incommensurabile Jeahammènmuhd) ed il Grande Leone, da cui l'Aqvàtnijr esce ridotto in frantumi e poi fuso nella caldera.
Infine l'acme, il climax, si tocca quando le due gemelle Valdrianne, Marchiate nella culla da un subdolo (ed irrituale) Gròuwluth inflitto loro dal Soùqqurad in persona, evocano il Dio Sotterraneo. Le due sono lontane discendenti dell'antico Druido Rosso e ne portano il talento psichico. Il Titano al Centro del Mondo accorre come un uragano sotterraneo alla loro accorata invocazione. Subito comprende come entrambe possiedano la capacità di scorgere la Tessitura delle Bave Magmiche sepolta nel sottosuolo, e come riescano anche a distinguere Jeahammènmuhd, (che il Titano chiama con disprezzo 'lo Sporigeno'), malgrado i suoi abilissimi camuffamenti, capaci di mimetizzarlo persino ai suoi innumerevoli ed acutissimi sensi e percezioni. Anche grazie all'antico Marchio subito, che crea un legame bidirezionale inscindibile e non revocabile, ma soprattutto al loro misterioso Talento, invece le due lo distinguono nelle impercettibili rifrazioni del calore. Così il Titano al Centro del Mondo chiede alle gemelle di indicarglielo e le due ragazze Hochàim stringono un patto col loro Dio ed insieme intraprendono una caccia epica sino al nucleo planetario, in cui le due e Snorg, il piccolo Diavolo Topo (di rango Àlkhar) della Reggente, vengono protetti in capsule di neutronio trasparente e materia strana per poter resistere alla pressione e venire termostatate. Il Titano produce e le munisce di lenti trasduttrici per consentir loro di vedere "la Luce Buia della Pietra che attraversa i mondi" (si riferisce ad i neutrini, NdR). La caccia e la distruzione finale dello Sporigeno è descritta in modo minuzioso e scientificamente plausibile, ma senza molto togliere all'epica sostanziale dell'impresa allucinante.
Un ultimo episodio, a suo modo intenso, si ha quando, dialogando con la sua nuova, solitaria "amica" (Rhonya), cercando di introdurre il loro retaggio dimenticato e l'idea di una scienza antica, estroflettendo una propaggine, il Titano la issa così in alto da vedere il cielo diventare nero e colmo di stelle, e guardare Kh–Lor da lontano, come una meravigliosa sfera azzurro verde. L'evento non ha nulla di glorioso in sé, ma è tale nella percezione shockante che assume per lei, insieme a tutte le rivelazioni che il Titano riserva alla sola Rhonya, snobbando i suoi stessi "fedeli", perché la considera di mente più aperta e curiosa. Insomma, tutto quello che le capita, nel bene o nel male, finisce per essere tragico o grandioso, ma mai mediocre.

● I venti del Giravàgo

La struttura di questa "*Branca*" è costituita di pochi Libri relativamente grandi (solo 4), rassimigliando in questo senso alla prima. Libro I : **LA CERCA DEI GRANDI AMULETI**. Libro II : **I GÌROVAN E LA COMPAGNIA DEI CAMPIONI**. Libro III : **IL RETAGGIO DELLE STIRPI DELL'ARCA**. Libro IV : **DI NUOVO FRATELLI. VERSO LA GLORIA**.
Tra loro i Libri sono estremamente eterogenei, in particolare stilisticamente, anche più che in ***G.E.G. di Napoli***, a causa di radicali avvicendamenti non tanto nell'editing, quanto proprio nella parte compositiva. ***I venti del Giravàgo*** è passato più volte di mano in mano. Nei primi due Libri, la tematica epica praticamente è inesistente. Forse l'unica eccezione stiracchiata è il duello tra il lucertolone mannaro (il disonesto ladro del Dèsmokeugh) e la Galandrìgghern di Athròrvija, (la Guardiana di Felegnàuli). Sono, al contrario, Libri vagamente onirici dominati dal "Weird" (l'Eccentrico), dal Mistero, dallo Strano. E fin oltre pagina 300 nulla lascerebbe nemmeno sospettare radicali mutamenti di scenario e di paradigma, che invece irrompono dopo il capitolo 42 : ***Lo Starfiròlo***. Col terzo Libro comincia a salire il livello della guerra imminente contro gli invasori Altairiani dell'Arca Slavonica.
Nei capitoli 45 : ***L'Arca Slavonica di classe Drakul*** e 46 : ***Lo straniero, Capitano Tàngkanshoù*** (nel Libro III) si verifica una delle rarissime "incollature di trama" della PluriLogia. Un collegamento diretto (beh, mediato dalla Rete dei Portali della Repubblica Celeste) alla "*Branca*" ***Rocca di Stella***, sebbene il link punti ad un tempo del lontano passato di tale trama (l'epoca del Druido Rosso : l'antenato delle due gemelle Valdrianne). Qui i mondi del Giravàgo cominciano ad apparire per quel che davvero dovevano essere nei piani originari : il raccolto di un'Arca Colonizzatrice guidata da una possente corazzata intergalattica da guerra : il Core di Classe Tornado dell'Arca Drakul stessa. Le parti degli scontri epici cominciano ad essere disseminate ampiamente nel testo, man mano che i Campioni del Giravàgo si avvicinano al Core, laddove l'infestazione Altairiana è più radicata, e sono costretti a ricorrere a tutto il potere dei loro Grandi Amuleti. Si accorgono però presto che i Viònok–Ohl–Rhòndam, grazie alla loro Transizione Ombra, sono avversari troppo letali, oltre che tecnologicamente superiori.
Si sviluppa poi un tema (quello della Gattùrnia), che era stato seminato ed irrigato praticamente per l'intera storia precedente, in cui l'epica si fonde al leitmotiv Felino. In questo la Gattùrnia ha qualcosa in comune con le stirpi Vìgiere di ***G.E.G. di Napoli*** e con le 4 Forfére di ***La Parola Sepolta***. Che lo Gnàistor (sinonimo della Gattùrnia) abbia caratteristiche epiche lo dimostra con fatti, poiché è solo grazie ad esso che vengono ribaltate le sorti dello scontro più aspro dei Campioni contro gli Altairiani, col saliente contributo di Varel Kaijnark. Senza Gattùrnia sarebbero stati destinati a soccombere tutti, ma non appena Varel riesce a chiamarla in battaglia, ecco

che acquisisce poteri superiori alla Transizione Ombra degli Altairiani. Ad ogni modo, pur connotata anche da caratteri epici, nella Gattùrnia prevalgono ancora l'Eccentrico, il Mistero, il Bizzarro ed ineffabile, ed il senso della oscura predestinazione.
Segue nella trama una fase di genere erotico circoscritta alla sanguigna storia di Varel e Lesna Balögh che, nel flusso degli eventi, rappresenta una sorta di inattesa stasi. È una pausa simile al ritrarsi del mare in un'insolita risacca prima che si abbatta l'onda di maremoto, frutto tra l'altro di un avvicendamento compositivo tra i coautori. E tale tsunami, atteso ed incombente, arriva ben presto nel Libro IV (ancora un avvicendamento, un passaggio di consegne a Vì), quantunque, al contrario della *grandeur* mastodontica della prima "*Branca*", qui lo scontro rassomigli piuttosto a quello di Davide contro un Golia malvagio.
Ora il finale di questo Libro rende giustamente Vì alquanto orgoglioso ed altri ammirati ed impressionati, poiché è un Libro profetico di eventi reali esterni, anche se quando è stato scritto, naturalmente non si prefiggeva di esserlo. Ci riferiamo agli eventi reali che partirono dal colpo di stato del 2014, che depose il presidente ucraino eletto Victor Janukovic, e che 8 anni dopo culminarono nel cambio di passo della guerra di repressione della secessione del Donbass oppresso, con l'entrata in campo della Federazione Russa a sua difesa. Per carità, conoscitori della realtà locale non filtrata dalla propaganda avversa, come il compianto giornalista ed analista G. Chiesa, avevano già predetto l'inevitabile esito con maggior cognizione di causa, ma diciamo che il finale col botto di questo Libro, richiama con forza quest'idea di tensioni accumulate che esplodano alla fine in gesta di eroismo per ripristinare la giustizia. Al finale di questa "*Branca*" spetta probabilmente la palma d'oro di parte più epica e patriottica in assoluto, pur innestata su una trama che era stata per gran parte assai diversa. In questo senso ***I venti del Giravàgo*** somiglia un po' a quelle creature medioevali mitiche, come Grifone, Ippogrifo, Ircocervo.
La coincidenza più avvincente è che anche qui sono genti di stirpe Slavonica a cambiare il corso della Storia (non solo la loro, non solo della Fratellanza Slavonica, ma dell'intera umanità … proprio quello che sta accadendo nel Donbass e che proietta scosse telluriche a scala mondiale, dove per la prima volta l'espansionismo perpetuo dell'Alleanza Atlantica si è scontrato contro uno scoglio troppo duro e determinato su cui si romperà le zanne).
Dopo la visita dell'Agente del Servizio di Cronoprotezione Demetar Dragomir, l'Ammiraglio Siglÿnde si determina ad accettare il proprio fato infausto per alto senso del dovere, pronta a pagare qualsiasi prezzo pur di non deludere le aspettative altrui, anche di fratelli lontani di cui prima neppure conosceva l'esistenza. È investita di un furore patriottico sacro, fanatico, che alla fine contagia un po' tutti, ed in tutte le Lùnole e Tarlùne è unanime l'adesione all'idea di uscire dal Meta Spazio e tornare nel flusso ordinario del Tempo, anche se ciò li porterà inevitabilmente all'apocalittica battaglia del Disco di ε Eridani. Ed alla fine è tutta una rincorsa di emulazione, un incendio che divampa. Il suo martirio per conquistare l'Ammiraglia Altairiana, il sacrificio di altri dei Campioni, sono di ispirazione in tutta l'enclave di Novaya Kaliningrad, ed a breve contagiano tutta la Fratellanza, che si getta in avanti in blocco dopo secoli di stallo. Quel sacrificio non è solo simbolico : procura ai Solariani il cuore della tecnologia Altairiana : il propulsore ad energia oscura (prima essi disponevano del motore a propulsione inflazionaria). L'avanzata improvvisa smuove a catena altri equilibri. La colossale Repubblica Celeste si sente chiamata a dare anch'essa un segno per non lasciare soli (né con tutta la gloria) agli alleati, e del pari si mobilita.
L'epica di questa parte della "*Branca*" è in parte individuale (perché il martirio della Falchessa è comunque un gesto assoluto … tra l'altro colpisce aspramente l'immaginario della Fratellanza perché ella si crocifigge, in pratica, si inchioda da sola per bloccare un meccanismo autodistruttivo, non avendo altro modo di fermare l'autodistruzione del vascello nemico). Ma c'è più di questo : l'idea del catalizzatore degli eventi, e delle conseguenze a catena, che misteriosamente si auto amplificano. La sua immolazione è l'elemento di innesco. Alla fine di questa cascata di cause ed effetti, a partire da un gesto eroico di un manipolo di Campioni, l'intera, smisurata ecumene Solariana si trova trascinata, sintonizzata sull'unico scopo di mobilitarsi per vincere la guerra contro la civiltà Altairiana, e chiunque spasima per poter fare la sua parte, grande o piccola che sia. Siglÿnde incendia anche i cuori temprati e pragmatici di personaggi come il comandante Trèslakov ed il Presidente Ràdovan Chèsnokov : qualcosa nella sua nobiltà e purezza perfora qualsiasi corazza di cinismo e tira fuori il buono da ciascuno. È per tale ragione che il Presidente, per celebrare la sua memoria, fa costruire un mausoleo / santuario su Lince delle Nevi con una sua statua che ricorda quella di *РОДИНА-МАТЬ* (NdR : si tratta di una statua enorme costruita nel dopoguerra a Volgograd, con una donna munita di spada, la Madre Patria Chiama), perché anche la Falchessa portava la spada, una spada vera. E costoro, pur collocati in un remoto futuro, hanno ancora memoria di questo antico passato sulla Terra che è ancora parte del loro retaggio etnoculturale. Dopo l'episodio, la strategia globale cambia totalmente, da prudenti calcoli, stime e proiezioni, analisi ed attendismo, ad un impulso corale istintivo, irrazionale, ma travolgente. L'esempio di Siglÿnde ispira chiunque l'abbia vista a dare il meglio di sé. E questo rullo compressore collettivo è destinato ad annientare il morale degli Altairiani.

● La Parola Sepolta

Questa "*Branca*", non strutturata in Libri ma soltanto in capitoli (come la quarta, ***Rocca di Stella***), presenta una caratteristica in comune solo con ***La Guerra Interrogativa*** : quella della scissione orizzontale in due piani paralleli. È difficile dire in quale dei due la separazione tra i due piani sia più radicale. Là si trattava della realtà dell'Altra Dimensione, la Matrice o Dimensione Interstiziale o Vuoto Uno, spartita nelle Due Metà tra gli Interrogativi e le Ali Nere. La separazione era dovuta alla difficoltà percettiva insormontabile, originante dalla diversa dimensionalità delle entità quadridimensionali o superiori (Cfr Flatland di Abbott Abbott). Qui invece il contrasto, forse ancora più netto, è tra il piano fisico / materiale e tangibile e l'Æthéreum (o Mormorio) : il piano ultraterreno / metafisico e spirituale, anche qui spartito, in modo peraltro in nulla innovativo ma ultra classico (almeno nella dottrina giudaico cristiana), tra Potenze Celesti e Potenze degli Inferi. La separazione qui non viene sottolineata, non occorre : è qualcosa di dogmatico e comunemente accettato. È parte integrante del Disegno di Dio. Scavando tra le righe, specie nelle rivelazioni del Primo

Increato, si comprende come questa sfera sia in effetti assolutamente fisica : ha a che vedere con la natura dei bosoni e con la loro infinita modulabilità e sovrapponibilità.
Sul piano fisico / materiale, il patriottismo come inteso su base etnica, culturale o nazionale, in questa "*Branca*" è praticamente del tutto assente. Kroangst è un mondo moralmente spezzato, stanco e scoraggiato. Due Onde degli Invasori Kittolakýrm si sono già abbattute in solo pochi lustri, spazzando via due interi continenti su quattro, e l'abbattersi della Terza Onda incombe. La visione è cupa, pessimistica, la sconfitta sembra imminente ed inevitabile e lascia poco spazio ad un'epica corale a livello di interi popoli, fatte salve alcune eccezioni individuali di valore eroico.
Inoltre la società Kroangstiana non è coesa, equilibrata ed equa, ma alquanto disfunzionale. Era già malata di suo, statica, asfittica, stratificata in caste chiuse a cui si accede con le Tre Prove Gnostiche, inappellabili. E la casta più numerosa, gli Apteriòti o Senza Doni, neppure combatte molto attivamente nella guerra. Non ne ha i mezzi, ma nemmeno la voglia, non avendo nessun privilegio da difendere. La debolezza intrinseca di una società ingiusta è che più di tanto non sa più e non vuole difendersi dalle minacce esterne. In cuor loro molti Apteriòti (in particolare i Collaborazionisti), gioiscono di essere equiparati nella cattiva sorte ai più prestigiosi Maghi od Ecclesiasti. È una sorta di *Schadenfreude* che indebolisce la resilienza del tessuto sociale, laddove gli invasori (anche in quanto soldati) credono fortemente nei valori del loro Impero. L'elite dei Maghi Zhalwýri è la più attiva nella guerra : ha poteri adatti, ma è anche la meno numerosa. La Chiesa Esegetica, più numerosa, è meno belligerante. I talenti psichici degli Ecclesiasti non sono molto utili contro le cannoniere volanti degli Invasori né contro i loro Malankìri.
Paradossalmente, i temi patriottici sono forti e vigorosi proprio negli invasori alieni. Gòbledrom dalla Scia Melanica è l'esempio archetipico di proconsole romano vittorioso ed invitto, mandato a domare i lontani celti e britanni, primitivi quanto le bestie (a suo vedere). Ovviamente ciò si intuisce solo : il punto di vista della trama è quello dei perdenti umani, non dei vincitori alieni. Ma, dal suo punto di vista, il Condottiero non è malvagio, solo un efficiente, spietato generale con un proprio codice d'onore (risparmia l'insignificante vita di Zvìrren senza nessuna ragione particolare). L'Albina (Zvìrren) è l'unica a compiere gesta eroiche, spesso poco riconosciute e talvolta osteggiate (si veda il modo ignominioso con cui le stroncano la carriera militare, facendola pungere da una zecca infetta che le inocula una lunga febbre terzana ricorrente), ma infine è merito suo l'ottenere da Gòbledrom un armistizio permanente ed il congelamento della campagna di conquista del suo mondo.
Nel piano spirituale, popolato di fantasmi, ectoplasmi, spiriti più o meno schierati o neutrali, ma anche di Arcangeli e Diavoli, una certa epica atipica trova comunque spazio, in particolare per merito di Zvìrren (l'altra eroina martire della PluriLogia, che infine ha però un destino molto diverso dalla Falchessa Siglÿnde), che è una figura romantica e tragica la cui intera esistenza è aspra e difficile, irta di difficoltà, ed in un certo senso epica. Anche l'Albina è tormentata ed eroica e non si tira indietro davanti al sacrificio supremo, quando comprende che offrirsi per far reincarnare il fondatore del suo ordine, il secondo messia Khobb Vanahùr, sia l'unico modo di bandire di nuovo Satana / Djjnyahfar.
Ryondhàim O'Reyll (Rye) ha tratti epici tutti suoi, che sconfinano nella santità. Comincia il suo percorso in sordina, ed i suoi progressi sono lenti e faticosi perché si trascina dietro molti condizionamenti culturali ben radicati. È una credente molto fervida ma per lungo tempo è vittima di un dogmatismo bigotto e superficiale, frutto della sua educazione, che le impedisce di vedere la vera natura del Disegno. Eppure progredisce perché ha latenti le potenzialità di volare più in alto di tutti, persino del suo mentore, Dragan Štradnovič, l'altra figura eroica del Mormorio. Partiamo da quest'ultimo.
Il dottor Dragan, medico militare serbo, è stato un eroe e martire anche in vita : è infatti caduto, crivellato di colpi, sventando un attentato dei Mujahideen per salvare una scolaresca media al suo ambulatorio nella Repubblica Srpska degli anni 90. E morendo è riuscito ad uccidere i terroristi. Pur non essendo soldato di professione, Dragan aveva un indole guerriera indomita dormiente, che non aspettava altro che venire risvegliata. Quel che gli difetta è la fede, o meglio : crede di averla persa. È ipercritico verso Dio, non gli perdona molte cose e gli ascrive anche colpe che fraintende. Ciononostante le sue vicende nell'Æthéreum assumono spesso caratteri epici. Non per nulla viene più di una volta ritenuto degno di brandire la Lancia di Longinus : la più terribile delle armi che esistano in entrambi i piani della realtà, capace anche di bandire il corpo materiale del Primo Increato (Satana / Djjnyahfar) e di distruggere qualunque Rè degli Inferi. Però le gesta di Dragan sono in un certo senso funzionali a salvare e proteggere Rye mentre è ancora troppo debole e acerba. In proporzione, partendo da più in basso, l'ascesa della rossa è comunque molto superiore.
Rye comincia a capire il suo scopo, il suo vero posto nel Disegno, quando incontra le 4 Forfére (le gatte fantasma forastiche guardiane del Ponte dell'Arcobaleno) e se ne invaghisce istantaneamente. Viene ammessa in una zona neutrale, preclusa anche agli Arcangeli stessi secondo il Patto : il Limbo o Campi Elisi dei Gatti. Da lì in poi Rye, a cui, oltre al suo mentore incontrato per caso, era stato affiancato un protettore di rango (l'Arcangelo Jeremiel), comincia a generare scosse telluriche sempre più grandi. Scopre gli abbozzi di anime incomplete dei micini non nati, nati morti o morti poco dopo ed il suo dolore è tale che s'inventa un modo per aiutarli a completarsi. Gli Arcangeli stessi sono più che perplessi : sono scossi, perché quel modo semplicemente non esisteva, non era stato previsto, si trattava di una sorta di problema a cui nessuno aveva mai voluto pensare, perché in fondo ritenerlo tale pareva un modo di biasimare il Disegno stesso. Lei dimostra che era qualcosa di risolvibile, le leggi dell'Æthéreum (che lei pure non conosce) non lo vietavano, bastava metterci tutto il cuore e tutta la volontà, e chiedere aiuto. A lei quell'aiuto, evidentemente, non viene negato.
Nel Disegno lo status di neutralità è previsto ed ammesso, accettato per tale. Ma Rye non digerisce che venga attribuito in quel modo, senza mai avere avuto nemmeno un'occasione. Così reclama il Limbo dei Gatti, come una guerriera crociata che riconquisti Gerusalemme. Dio stesso le regala una croce vivente, il simulacro di una pianta che marchi quella zona come 'annessa', e chiaramente le Forfére sono state le prime ad appoggiare l'impetuosa, incauta scelta di Rye, dopo avere assistito alle sue accorate strazianti nenie, mentre cullava gli spiriti non formati per tramutarli in gatti–fatti, in grado di correre sul Ponte dell'Arcobaleno. (NdR : da giovane Rye aveva fatto la volontaria in ospedale e presso un veterinario di Dublino, non era nuova a queste sensibilità). Questa mossa avventata, che perturba equilibri ormai fossilizzati, scatena ire ed invidie nei Diavoli.
I Campi Elisi vengono attaccati e devastati. E tuttavia non sono più zona neutrale : ormai sono schierati nel campo delle Potenze Celesti, ed esse scendono in guerra. Per la verità non troppo volentieri, ma Rye per prima, da timida, dolcissima ragazza irlandese morta prematuramente nella prima Bloody Sunday a Dublino, si trasforma nella Mórrígan : la mitologica guerriera cornacchia nera, e

nel suo pugno sfolgora Fràgarach, un'altra arma leggendaria. Siccome Rye è accecata dalla furia e si scaglia contro Diavoli più potenti e numerosi, al suo fianco si schiera la tempestosa e saturnina Ariel (Leonessa di Dio), ed insieme infliggono un severo castigo ad alcuni Duchi Infernali e ad Angeli Caduti. Rye però chiede di non distruggerne nessuno, la sua pietà è qualcosa di monolitico e insopprimibile : sa perdonare qualsiasi crimine. Pensa che ciascuno debba fare da sé i conti col Padreterno. Del resto la rossa, in punto di morte, aveva chiesto pietà per il soldato che le aveva crivellato il petto con una mitragliatrice da un autoblindo, perdonandolo con gli ultimi pensieri, perché si era detta che magari era un giovane della sua età, che avrebbe voluto essere da tutt'altra parte, ed aveva sperato che non passasse la vita a rimpiangere di avere obbedito agli ordini di sparare sulla folla indifesa. Anche stavolta, anche se i Diavoli le hanno causato una sofferenza atroce, chiede di lasciarli andare via, perché magari si pentiranno, purché promettano di non tornare mai più nei Campi Elisi dei Gatti. Ed Ariel ammutolisce di fronte a questa capacità. È per questo che l'epica di Rye sconfina nella santità. L'Arcangelessa comincia ad intuirlo quando si accorge che il suo sguardo, tormentoso o letale suo malgrado per i fantasmi 'qualsiasi', non crea più sofferenza in Rye. Qualcuno più in alto le fa scudo dal suo sguardo di Arcangelo.
Ma non è finita qui. L'epopea di Rye si spinge molto oltre, nuovamente trascendendo l'epica guerresca. Durante l'Unisono, poco dopo il secondo avvento del Primo Increato (la reincarnazione di Satana / Djjnyahfar in un nuovo 'anticristo' nel corpo di Thràxom), quando si profila una guerra totale ad amplissimo raggio, in entrambi i piani della realtà, mentre sia le Potenze Celesti che Satana radunano tutte le forze preparandosi all'Armageddon, si arriva alla conclusione che sia necessario dirimere la disputa in altro modo. (Nota : *la disputa in oggetto si articola in molte ragioni di contesa. 1) la reincarnazione in sé nel mondo fisico di Djjnyahfar è illegale per la Legge di Dio, e deve necessariamente venire bandito; 2) lo status di Llyrahl Ahmoogh, la Zwygnag, è indefinito : costei risulta rapita dal Demonio, ma in realtà è consenziente, gli si è consegnata spontaneamente, e lo ribadisce; ella aveva diritto alla Scelta di Campo, ma non l'ha mai invocata, quindi de facto non è ancora parte del fronte del Bene*). L'altro modo prevede la scelta di un numero limitatissimo di Campioni, selezionati da ciascuna parte ad insaputa dell'altra, che si affronteranno esclusivamente nel Mormorio. Satana riceve le condizioni direttamente da Dio : gli parla rarissimamente, ma è il solo ad averlo mai udito, e sa che non bara mai, per questo accetta, anche grato pur non ammettendolo.
I Campioni delle Potenze Oscure sono nomi che fanno tremare i polsi alla sola menzione. Tutti Rè degli Inferi : Belial, Baal, Asmodeus, infine Lucifer, il più potente di tutti ed il prediletto malgrado la sua recalcitranza (non in questo caso però : Lùcifer è onorato di essere il primo dei Campioni, perché appaga la sua stessa sete di vendetta e rivalsa). La scelta dei Campioni Celesti è alquanto strana, vista la candidatura di tutti gli Arcangeli. Dragan Štradnovič viene designato, e per sorte affronta Rè Belial, sconfiggendolo, ancora grazie alla Lancia di Longinus. Tra gli Arcangeli, visto che Ariel aveva subito recenti gravi danni nello scontro impari con lo stesso Satana, viene scelto Serathiel, che riesce a fatica a prevalere su Rè Baal. Contro il terribile Rè Asmodeus era stata mandata Zvìrren. Anche se lo spirito del suo maestro e mentore (Vanahùr) le aveva restituito la vita, la forma e l'anima, ritirandosi, l'Albina aveva sottomesso il maligno Asmodeus. Tre a zero ! Ma gli scontri designati erano stati quattro. E cosa ne era stato di Rè Lucifer ? Rye aveva sentito una chiamata rintronarle nell'anima, e pur non ritenendosi affatto all'altezza, neppure come Mórrígan (la cornacchia nera da guerra), non aveva potuto ignorarla. Era di certo e di gran lunga la più debole tra tutti, ed il fato imperscrutabile le aveva opposto il più potente : Rè Lucifer. Leggiamolo direttamente dal testo :
… omissis … Lo Shemhamphorash si avvicinò all'albina, fissando incuriosito il bagliore di quegli occhi color limone. "*C'è stato un imprevisto : lo scontro di Rye e del suo avversario, non è considerato valido. Credo potremmo considerarlo come un pareggio, oppure uno scontro non effettuato. Hanno intrapreso una strada diversa, non prevista, insieme. Ecco perché il Creatore, nella sua infinita saggezza, aveva indicato un numero pari di duelli, cosa in genere poco usuale*". Djjnyahfar borbottò sottovoce. "*Pareggio un accidente ! Quella dannata rossina si è mangiata la mia Regina ! Che flagello, quella ragazza. Non l'avessero mai ammazzata prematuramente ! Ad ogni modo suppongo che non darete alcun peso a questa irregolarità, vero ?*". Sfidò la controparte a ribattere, e gli rispose il Keruv. "*Beh, abbiamo ottenuto 3 a zero. Quand'anche fosse stato 3 ad 1 non avrebbe cambiato nulla*". Satana sputò di nuovo sul proto suolo … omissis …
Cos'era dunque successo ? Ryondhàim O'Reyll si era innamorata del Saraph che il Rè degli Inferi era stato prima del grande tradimento, al punto che subito lo aveva chiamato Principe Scintillante. In lui non aveva visto un ribelle caduto, ma le tracce di quel che era stato. Grazie alla sua fede incondizionata nel pentimento e nel perdono, aveva messo a rischio tutta sé stessa pur di convincerlo a pentirsi e chiedere perdono. Ed in qualche modo l'aveva convinto sul serio. Anche se dal punto di vista 'contabile', per la contesa lo scontro non viene conteggiato, sul piano sostanziale per Satana è una perdita terrificante, un'umiliazione cocente. Quando dice che '*si è mangiata la mia Regina*', usando chiaramente una metafora scacchistica, intende che lei ha riscattato Lùcifer e non se ne capacita. Non se ne capacita nessuno in realtà, né Lucifer né gli Arcangeli né gli Ophanim. Solo Rye stessa è meno incredula di tutti, perché la sua fede è fortissima. È così forte che si affianca al postulante e, dopo che le sue ali maestose sono state incenerite, lega la sua sorte a quella di Lùcifer nel sottoporsi a giudizio e chiedere perdono. Ariel è la prima ad affiancare la 'piccola cornacchia', come la chiama affettuosamente. Infine anche tutti gli altri, Michæl, Raguel, Raphæl e Jeremiel, lo riaccolgono, e quando Lùcifer rinuncia al proprio nome originario di Keruv (Helel ben Shaḥar) e viene battezzato nuovamente, designa Rye a scegliere il suo nuovo nome entro il Disegno. La rossa ricorre al gaelico delle fiabe della sua infanzia e lo chiama Soilse Gorm Thuaidh (Aurora Boreale Turchina, per via dei suoi occhi). Insomma, la traiettoria di Rye nel firmamento probabilmente trascende l'epica, è qualcosa di al contempo umile e maestoso, e riesce laddove la bruta forza aveva sempre fallito. Coi suoi modi timidi, Rye spacca in due le montagne.

A cura di 'Pàncer ('Doréamon') Vìxykatt e Rìddler.
By SGRPB7